PC GAMES WORLD
FREEWARE #03/05
OLTRE 40 GIOCHI IN REGALO
VINCI
PETER JACKSON'S
KING KONG
PC GAMES WORLD
A SOLI
4,90
EURO
CON CD
ISSN 1825-8026
PMA INTERMEDIA
9 771825 802612 50003
spedizione in abbonamento postale comma 20/b L.662/96 Roma
MYST
V
END OF AGES
È DAVVERO LA FINE DI UN'EPOCA?
F.E.A.R
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON
PRINCE OF PERSIA
I DUE TRONI
IL VERO TERRORE SU PC
LA DOPPIA FACCIA DEL PRINCIPE
E INOLTRE: THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION / UNREAL TOURNAMENT 2007 / AGE OF EMPIRES III / ALAN WAKE

Editoriale

Giochi PC & Freeware

Moto Perpetuo

Il mondo dei videogiochi sta cambiando. Mi rendo conto di quanto spesso abbiate sentito questa frase, e di quanto scarso effetto abbia ormai sulle vostre percezioni di giocatori. Ma sapete bene anche voi che questo periodo è di svolta storica, e che tra poco penseremo a questi anni con la stessa trasognante nostalgia di quelli nei quali abbiamo visto il 3D muoversi per la prima volta sui nostri PC in **Ultima Underworld** o **Wolfenstein 3D**. Questa rivoluzione, nella fattispecie, passa per i contenuti e per l'impatto visivo, prima ancora che per il gameplay in sé. Il target sempre più vasto, il moto di attrazione e repulsione verso il mondo console (le macchine di nuova generazione sono sempre più vicine al PC e scoprono solo ora modi di giocare che su computer sono la prassi, si pensi ai giochi online di massa. Ma allo stesso tempo se ne distaccano in modo palese per linguaggi e prospettive), le esigenze di narrazione sempre più pressanti: tra poco "videogiocare e basta" sarà troppo poco per appagare ogni nostra esigenza di giocatori esigenti. E proprio per questo, **PCGW** ha intenzione di continuare a stupirvi: dopo essere diventata l'unico punto di riferimento in Italia per l'inesauribile scena freeware, e dopo aver ripreso le fila sul mondo PC con recensioni e anteprime, continuerà a espandere la sua vocazione di rivista per giocatori a 360 gradi.
Dal prossimo numero, quindi, inseriremo nuovi elementi di approfondimento, news, articoli e altre gustose idee sul mondo dei giochi per computer. Non scherzavamo affatto quando ci proponevamo come rivista completa in tutto e per tutto.
E spero davvero che abbiate voglia, tra sessanta giorni, di scoprire che cosa abbiamo in mente.

Francesco Bernacchio, Editor

Anteprime

Recensioni

PC GAMES WORLD
NUMERO 3/2005
Registrazione presso il Tribunale di Velletri con il n. 2/2000
ISSN 1825-8026

SI RINGRAZIANO
Francesco Bernacchio, Bem, Matteo Boccolini, Mattia Della Rocca, Piermaria Mendolicchio, Marco Mogetta, Carolina Tocci, Virginia Petrarca.

PROOF READER
Michelle De Ville

GRAFICA ED IMPAGINAZIONE
MP Studio
Alessandro Benedetti

PRESIDENTE
Antonio Natale

DIRETTORE RESPONSABILE
Ugo Consolazione

DIRETTORE EDITORIALE
Pasquale Ruggiero

ASSISTENTE DI PRODUZIONE
Alessio Danesi

AMMINISTRAZIONE
Laura Marinelli
Tiziana Silvestri

STAMPA
Centro Poligrafico Romano
Via Dorando Preti 20, 00011 Bagni di Tivoli (RM)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P di Angelo Patuzzi spa
Via Bettola, 18 - Cinisello Balsamo (MI)

EDITORE
PMA Intermedia srl
Via Cancelliera, 60
00040 Ariccia (Roma)
Tel. 06.93436290 - Fax. 06.93494233
e-mail: pcgw@magicpress.it

Il materiale riprodotto in questo numero è di proprietà esclusiva per l'Italia
© 2005 Magic Press srl
Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Magic Press Srl è espressamente vietata, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni.
Il CD allegato in omaggio a PC Games World non può essere venduto separatamente dalla rivista.

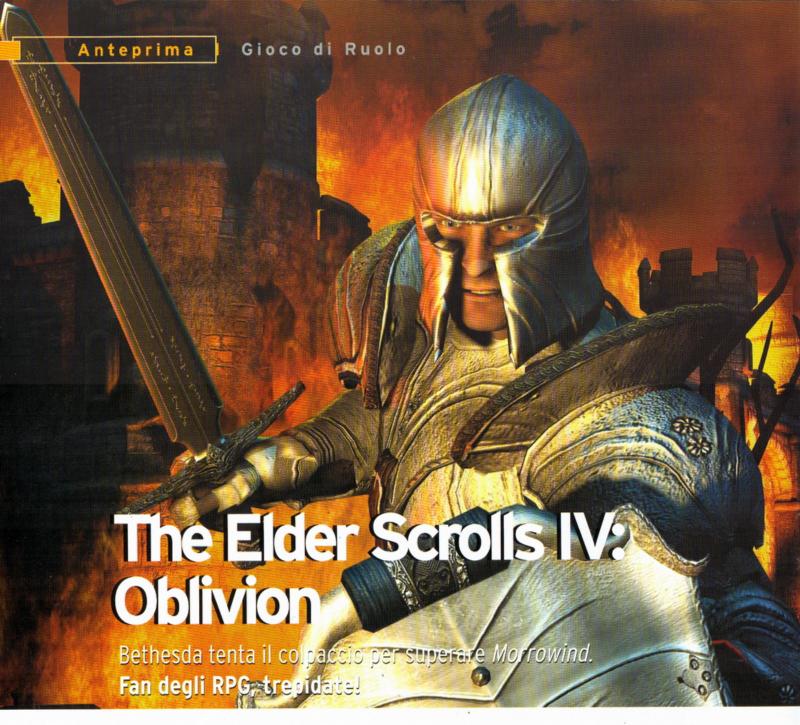
Le immagini e i materiali presenti su PC Games World Freeware + CD sono di proprietà dei legittimi proprietari. La Magic Press si è attivamente impegnata nella ricerca e comunicazione del relativo utilizzo, ma qualora qualche autore non fosse stato raggiunto, può contattarci presso l'email di redazione per segnalare il disguido.

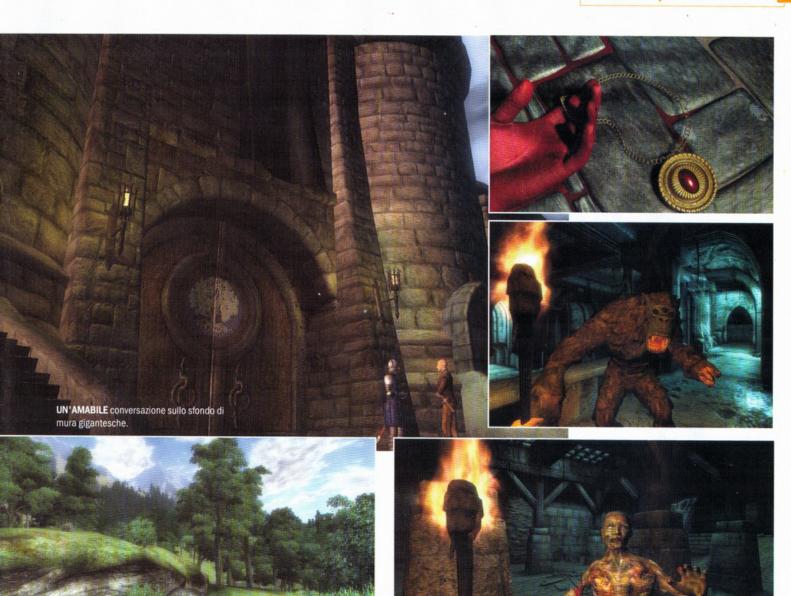
Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non espressamente richiesti non si restituiscono, anche se non pubblicati. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. La Magic Press Srl si impegna al massimo nella verifica della veridicità delle informazioni contenute in questa rivista, ma non potrà essere responsabile per errori o omissioni, oppure incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. PC Games World è una rivista indipendente non connessa ad alcun gruppo distributivo.

RINGRAZIAMENTI
D. Latina e S. Cementano (Ubisoft), F. Galgani e C. Born (Electronic Arts), M. Cimelli e R. Gomiero (Imageware), A. Versari e C. Gioito (Microsoft), S. Radin e G. Cosentino (DDE), M. Puricelli (Take-Two Interactive), W. Capriata e G. Pasquariello (Halifax), S. Petrullo e T. Rossi (Pulsar), R. Fusco (Atari), S. Isella (Vivendi Universal Games), F. Carotti e L. Lombardi (Activision)

Dello stesso gruppo editoriale:
XBOX GAMES WORLD - STRATEGY WORLD - AMERICA'S BEST COMICS - JHX - VERTIGO PRESENTA - CLASSIX! - RITUAL

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Bethesda tenta il colpaccio per superare *Morrowind*. Fan degli RPG, trepidate!

Il nuovo capitolo di **The Elder Scrolls**, la saga GdR di Bethesda Software, era in lavorazione da ben tre anni, e se ne parlava come dell'ennesimo titolo che avremmo visto chissà quando. Appena abbiamo visto **Oblivion** campeggiare sullo stand Bethesda all'E3, ci siamo lanciati fendendo la folla. Risultato? Abbiamo visto mezz'ora di demo (che peraltro era riservata solo a coloro che si erano prenotati) e fatto una bella chiacchierata con gli sviluppatori, e possiamo dare per certo che **The Elder Scrolls IV** vedrà la luce per questo Natale su PC! Innanzi tutto la storia: nel regno di Tamriel l'imperatore è stato ucciso da mano misteriosa, e contemporaneamente si è aperto un portale per Oblivion, l'equivalente bethesdiano dell'inferno, da cui un'orda di demoni minaccia di fuoriuscire per distruggere il regno degli uomini, già afflitto da numerosi conflitti interni. Il compito del giocatore sarà quello di evitare l'invasione e trovare il vero erede al trono, in più di cento ore di gioco fra la capitale Cyrodiil, i regni limitrofi e persino i reami di Oblivion. Le premesse sembrano allettanti, ma le prime battute non sono certo delle più rosee: il nostro personaggio giocabile si mostrerà per la prima volta ai nostri occhi come prigioniero, mentre delle guardie scortano nella nostra cella un personaggio reale che fuggirà attraverso un passaggio segreto, il quale resterà aperto abbastanza a lungo da permettere anche a noi di spiegare le ali verso la libertà. E già qui saremo in netta risalita delle nostre fortune... Inoltre è certo che **The Elder Scrolls IV: Oblivion** sarà un gioco single-player, come d'altronde già **Morrowind** prima di lui. Il multiplaying è stato messo da parte per fare spazio a circa duecento dungeon tutti diversi (e tutti da esplorare), ed una grafica, soprattutto degli ambienti, da capogiro: nelle segrete le catene penzolano dal soffitto con un realismo mai visto, gli alberi stormiscono nel vento e sembrano quasi veri (senza contare che Cyrodiil è una regione prevalentemente forestale, e che quindi questo particolare si nota parecchio) e in più sono stati curati persino i singoli fili d'erba, mentre le texture applicate alle armature indossate dal personaggio lasceranno senz'altro a bocca aperta più di un giocatore. "Ovviamente", ci dicono alla Bethesda, "occorre un computer di una discreta potenza per reggere questa definizione". Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, la nuova AI Radiant farà in modo che

UN'AMABILE conversazione sullo sfondo di mura gigantesche.

più di 1000 personaggi non giocanti (che hanno richiesto circa 60.000 parti di dialogo doppiate) abbiano un comportamento variabile a seconda degli eventi che accadono intorno a loro, oltre ad avere una tabella di marcia giornaliera divisa fra lavoro, casa, eccetera. Uscire la notte per chiedere informazioni allo stalliere quindi non sarà una buona idea, a meno che non vogliate disturbarlo mente cena con la famiglia... Inoltre nei giorni festivi aspettatevi di veder tutti bighellonare fra la piazza e la chiesa il giorno e ad affollare la locanda la sera. Nella demo, abbiamo potuto vedere due personaggi che conversavano tra loro in maniera del tutto spontanea ed imprevedibile ed una donna che, stanca di sentire il suo cane abbaiare correndo in giro, lo zittiva con un incantesimo paralizzante. La creazione e lo sviluppo del personaggio mantengono lo stile Bethesda già sperimentato in altri titoli quali **Morrowind**: per salire di livello il giocatore non dovrà soltanto ammazzare quanti più mostri possibile. Il modo in cui lo farà determina la possibilità di aumentare l'abilità relativa. Quindi usare spesso l'arco o la spada ci renderà migliori arcieri o spadaccini, mentre un frequente ricorso alla magia ci renderà ottimi

ATTENTI ALLA TESTA! Sembra che quelle stalattiti possano crollare da un momento all'altro...

lanciatori di incantesimi, e la crescita sarà data dall'incremento delle varie abilità fino al raggiungimento di determinati requisiti, e non dall'accumulo di un singolo punteggio quale l'esperienza. Come al solito, oltre alle differenti razze da giocare potremo avvalerci di un sistema di classi che permetterà di scegliere una specialità o creare un particolare tipo di classe personalizzata. Anche il comportamento del giocatore influenzerà l'esito del gioco. **The Elder Scrolls: Oblivion** è un gioco totalmente open-ended, in cui al giocatore è permesso fare tutto o quasi: è possibile aggredire i passanti, come intrufolarsi nelle case a rubare.
Se decideremo di percorrere la via del crimine, oltre a dover fare i conti con il complesso sistema di leggi messo a punto, potremo essere invitati in associazioni poco raccomandabili come la Fratellanza Oscura.
Se al contrario saremo senza macchia e senza paura potremo diventare cavalieri, oppure entrare nei collegi di Alta magia... Anche se di certo non è possibile giudicare un GdR così grande e pieno di opzioni da una mezz'oretta di demo, tra l'altro senza neppure aver potuto provare con mano i controlli e l'interfaccia, le possibilità di gameplay, come in tutti i titoli Bethesda sono praticamente infinite. Unite all'eccellente grafica, potranno portarci sotto l'albero di Natale un titolo che metterà la pietra di paragone per i prossimi GdR.

IL PARERE DI PCGW

*Sembra incredibile che si possa avere un gioco di ruolo ancora più immenso di **Morrowind**: ebbene, alla Bethesda stanno lavorando alacremente proprio per ottenere questo risultato, e noi non possiamo fare altro che attenderlo come il Messia.*

Sviluppo .... Bethesda Softworks
Prodotto .... 2K Games
Uscita 11.2005
www.elderscrolls.com

UN BEL PRIMO piano di un elegante guerriero in armatura.

SE VORRETE PROVARE City of the Dead, dovrete abituarvi a questo genere di viste...

ECCO UNA SITUAZIONE decisamente poco piacevole.

City of the Dead

L'ingresso di Romero nello sviluppo videoludico **è ovviamente a base di membra putrefatte.**

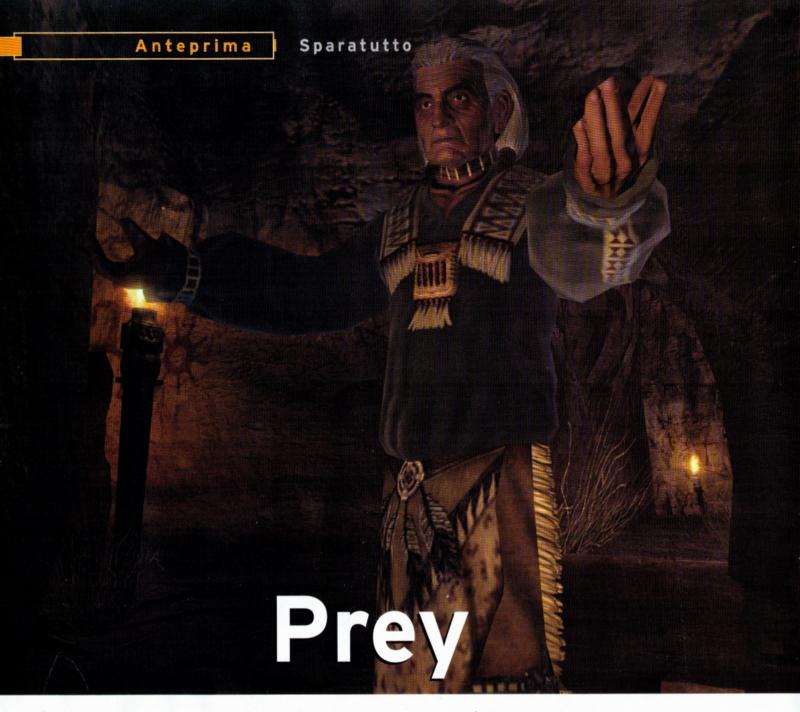
Con **City of the Dead** prende finalmente forma un sogno che il regista George Romero covava da molti anni: sperimentare cioè il medium videogioco per lo sviluppo di un suo vecchio concept, destinato a creare un nuovo mondo in cui far muovere liberamente i suoi figlioli prediletti, i piccoli teneri zombie. Ci troviamo in un imprecisato presente. Nell'isola di Ningun Futuro, sulla costa nord degli Stati Uniti, l'esercito americano sperimenta segretamente una nuova arma batteriologica, per verificarne portata ed effetti. Questa porta al risveglio dei morti, che iniziano ad infestare l'isola, massacrando l'ignara popolazione vivente. Avremo a disposizione cinque personaggi tra cui scegliere per cimentarci in questa caccia al morto.

Le armi a disposizione in questo first person shooter saranno ovviamente le vostre migliori amiche. Il classico repertorio di pistole, granate e fucili a pompa sarà però reso estremamente realistico dallo sviluppo di sistemi di caricamento differenziati, e in alcuni casi manuali, a rendere le fasi di combattimento sempre più complesse e verosimili. Il gioco sarà diviso in 16 missioni, nelle quali il carnage più estremo sarà spesso l'unica traccia da seguire. La modalità multiplayer porterà dai due ai quattro giocatori sul campo, che potranno affrontarsi spietatamente tra di loro, oppure cooperare per il raggiungimento di obiettivi comuni. Su grafica e sonoro non è ancora possibile sbilanciarsi, a causa dei problemi economici che hanno inevitabilmente impedito l'uscita di materiale definitivo. Da quello che si è potuto vedere fino ad ora, il livello grafico mostrato non può certo essere definito impeccabile, ma c'è sicuramente il tempo e la possibilità di migliorare il tutto.

IL PARERE DI...

La firma di Romero è garanzia di quasi sicura qualità: chi meglio di lui poteva ricostruire una città infestata dai morti? Speriamo solo che i problemi economici di Interactive non finiscano per drenare risorse alla fase di completamento del gioco.

Sviluppo .... Kuju Entertainment
Prodotto .... TBA
Uscita 2006
www.kuju.com

Prey

Nativi Americani e alieni: un'accoppiata micidiale. **Chi non ci crede aspetti l'esordio di Human Head.**

Allo studio Human Head non si perde tempo; il lavoro procede più spedito che mai ed è arrivato il momento di svelare alla stampa mondiale qualche ulteriore dettaglio del loro titolo di punta, **Prey**. Nei panni di Tommy, un indiano Cherokee costretto a risvegliare i suoi poteri, saremo chiamati a combattere un'invasione aliena, ovvero per salvare la cara vecchia Terra.
C'è da dire comunque che nonostante la storia possa sembrare non particolarmente dettagliata o innovativa, viene ripresa direttamente dalla mitologia indiana, con elementi di amore, sacrificio e quant'altro. Per quanto riguarda il comparto prettamente tecnico, **Prey** promette meraviglie: il motore che sarà chiamato a gestire le nostre mirabolanti avventure è quello gia ammirato in **Doom 3,** evoluto all'ennesima potenza. Da quanto si è potuto ammirare nelle immagini rilasciate dal team di programmatori, non si può non porre l'accento sulle texture evocative, sui dettagli curatissimi, e in generale sull'eccellente realizzazione della grafica. L'aspetto "fisico" dei movimenti è promesso come particolarmente elaborato, sicuramente ancora più complesso rispetto allo stesso Doom 3! L'uso dei colori è decisamente convincente, i modelli poligonali di nemici, compagni, locazioni, dettagli paesaggistici e altro sembrano ben costruiti, con arrotondamenti evidenti; quello che forse può non convincere del tutto è la non troppo marcata differenza grafica con altri titoli del genere. Certo, è ancora presto per tirare conclusioni, ma cercando il pelo nell'uovo è questa la sensazione che potrebbe far storcere il naso. Nulla si sa ancora di preciso sul fronte audio; è quasi sicuro comunque che verranno impiegate musiche tipicamente indiane per arricchire ancora di più l'atmosfera, gia densa di per sé. Per quanto invece concerne il gameplay, anche qui allo Human Head studio promettono faville, prima tra

INVASIONE di cavallette? No, molto peggio!

tutte la possibilità di giocare in multiplayer, con il supporto online promesso ma di cui si conoscono pochissimi dettagli.
Per quanto riguarda la modalità in singolo invece, **Prey** ci chiamerà ad affrontare numerosi nemici, ognuno con le sue caratteristiche, punti di forza e di debolezza; ci si potrà muovere all'interno delle varie locazioni anche utilizzando dei portali, dai quali potranno anche uscire mostri affamati! Durante il nostro peregrinare poi si potranno verificare delle variazioni all'interno della storia, lasciata piuttosto "libera" per consentire diversi finali, arricchendo di conseguenza la longevità anche in modalità single player. Una caratteristica che si preannuncia molto interessante è la possibilità di usufruire di una sorta di personaggio-maestro, che potrà insegnare a Tommy diverse tecniche sempre più potenti e soprattutto aiutarlo nel decifrare il linguaggio alieno per risolvere enigmi, di cui il gioco si preannuncia particolarmente ricco, nonché elargire preziosi consigli. Saranno presenti inoltre diverse modalità particolarmente originali, come ad esempio lo "Spirit Walking" o il "Dead Walking" e così via: tutte piccole novità che non fanno altro che rendere decisamente più ricco lo scenario di questo **Prey**. Numerosi inoltre i contatti di varia natura con i vari NPC presenti, tra dialoghi, collaborazioni vere e proprie e altro ancora. Insomma, gli ingredienti per un grande esordio ci sono tutti; non ci resta che attendere fiduciosi e sperare, perché no?, in un grande capolavoro!

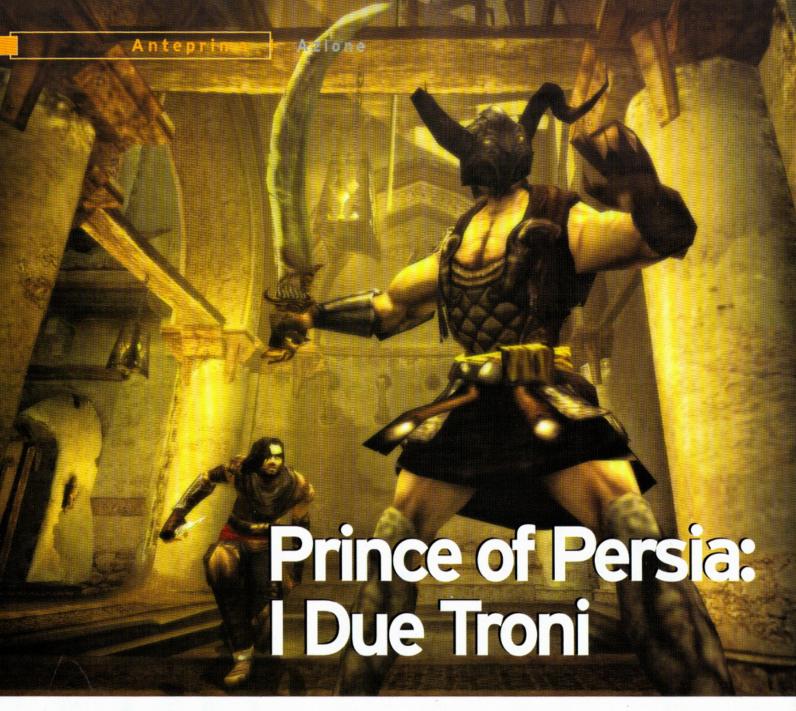
IL PARERE DI...

*Da quanto si è potuto ammirare, questo **Prey** è davvero impressionante. Veloce, frenetico, incredibilmente dettagliato e con una grafica superlativa; una giocabilità che si preannuncia sopra le righe conclude un quadro piuttosto confortante.*

Sviluppo .... Human Head Studios/3D Realms
Prodotto .... 2K Games
Uscita .... TBA

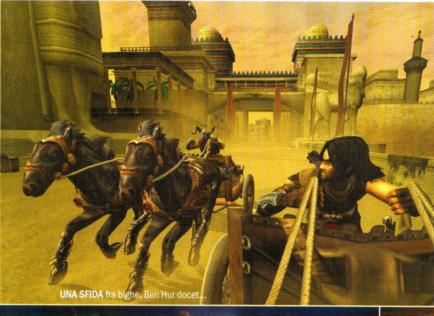
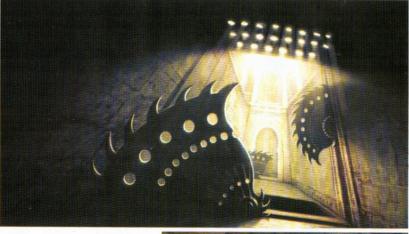
DUE "AMICI" dal faccino decisamente adorabile.

UN'EVOCATIVA immagine della modalità "Spirit Walk"

Prince of Persia: I Due Troni

Pensavate che mandare avanti e indietro il tempo fosse complicato? **Adesso ci si mettono pure i paradossi temporali...**

Il povero Principe di Persia della nuova serie è davvero sfortunato: la sua (dis)avventura con le **Sabbie del Tempo** lo ha cambiato per sempre, e ora si ritrova prima a dover fuggire dalla Morte in persona e ora a dover rimediare ai numerosi paradossi da lui causati nelle precedenti due epopee. Tornando a casa con la sua ragazza, Kaileena, il Principe trova un nemico che uccide l'Imperatrice del Tempo, cosa che causa una dispersione delle Sabbie che infetta tutti gli abitanti della città e il Principe stesso, che ora in alcune occasioni si trasforma nel "Dark Prince", una condizione che può essere eliminata soltanto con l'acqua. È incredibile come sia cambiato il look del Principe in questi pochi anni: se nel primo episodio, **Le Sabbie del Tempo** , era un giovanotto allegro e amante delle battute di spirito che aveva appena messo la barba e combatteva nell'esercito del padre, se in **Spirito Guerriero** era diventato un bel tenebroso con tanto di tenuta sadomaso, in **I Due Troni** , il sottotitolo della nuova avventura che dà un'idea della sua dimensione "action", è un uomo consumato e smagrito dal molto patire, con la barba incolta e i capelli lunghi, in un'insolita veste un po' grunge. Sviluppato a tempo di record dagli studi di Ubisoft Montreal per sfruttare ancora un franchise che sta diventando inaspettatamente apprezzato non solo dalla critica ma anche dal pubblico, **Prince of Persia: I Due Troni** ha in realtà l'intenzione di mettere un punto fermo alla storia del Principe, e infatti tra le novità più eclatanti nel sistema di gioco sta l'impossibilità di tornare indietro nel tempo, per permettere, come dice Yannis Mallat (designer della serie), di "mettere le cose a posto sul serio". Anziché svilupparsi in angusti spazi chiusi, **I Due Troni** è ambientato in una grande città (il regno natale del Principe nel "presente alternativo"), quindi completamente all'aperto,

UNA SFIDA fra bighe, Ben Hur docet...

ED ECCO CHE IL PRINCIPE si esibisce in un bel fendente con ampio spargimento di sangue.

e la sua struttura risulterà probabilmente molto diversa da quella dei suoi predecessori: lungi infatti dalla totale linearità e dall'inutilità del backtracking in **Le Sabbie del Tempo** , sarà possibile e anzi necessario tornare spesso sui propri passi, ma soprattutto esplorare liberamente la città per portare a termine vari obbiettivi, indispensabili e non, che verranno resi noti con il procedere della storia e che si potrà decidere di affrontare nell'ordine che si preferisce, donando ad una storia di per sé lineare uno sviluppo a scelta multipla che non può che far piacere. Il gioco in sé sarà diviso tra la risoluzione di puzzle e di "prove di precisione" nel più classico stile **Prince of Persia** e il combattimento, aggiungendo però un'inusitata opzione "quasi-stealth" per svicolare dalle battaglie più impegnative: attenzione, non stiamo dicendo che è possibile evitare completamente i combattimenti sgattaiolando via come in un novello **Metal Gear**, ma che è stata messa a disposizione una vasta gamma di "speed kill" che trasformeranno il Principe in un perfetto sicario, per eseguire i quali tuttavia è obbligatorio riuscire ad arrivare alle spalle del nemico senza farsi vedere, non contando che occorre comunque farcela in un limitato lasso di tempo. Una possibilità decisamente interessante che non può che suonare invitante, così come l'annuncio della presenza di sessioni su carri e la differenza fra le mosse delle due versioni (normale e oscura) del Principe, mentre la grafica si preannuncia ancora migliore che nelle precedenti incarnazioni.

IL PARERE DI...

Nel complesso il gioco sembra veramente interessante, le novità introdotte fanno ben sperare e gli instant kill sembrano davvero sfiziosi. Non ci resta che attendere la versione finita o ulteriori informazioni.

Sviluppo .... Ubisoft Montreal
Prodotto .... Ubisoft
Uscita .... Novembre 2005
www.ubi.com

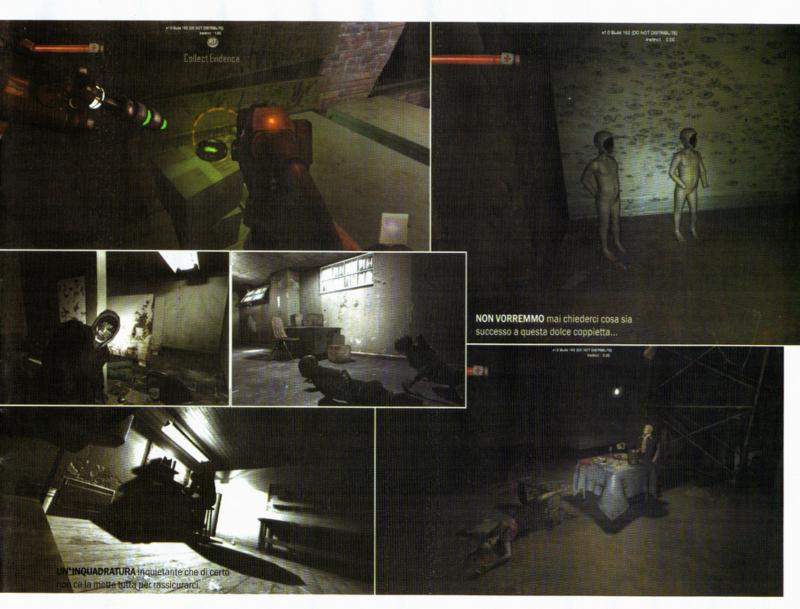
LA CITTÀ È IN FIAMME, ma non possiamo proprio evitare il salto...

Condemned: Criminal Origins

Meglio non sapere quello che si nasconde nella mente di un serial killer...
O volete fare un giro?

Il mondo dei serial killer è da sempre un ambiente fertile per gli adventure game: con l'avvento dei survival horror, le due tipologie hanno iniziato un avvicinamento che praticamente le ha portate alla fusione perfetta: esempio di tale mix è per l'appunto questo **Condemned**. Nei panni di un membro dell'Unità Crimini Seriali del FBI, tale agente Thomas, ci troveremo a fronteggiare una serie di casi particolarmente efferati, dovendo confrontarci con la psiche umana, sempre contorta e di non facile comprensione, soprattutto se si ha a che fare con dei folli assassini, degni di un manicomio criminale di primissimo ordine! Il titolo Sega si prospetta come un'avventura strutturata in 3D, con visuale in prima persona, per aumentare ancora di più l'impatto e la tensione di tale inquadratura: addirittura viene consigliato di provarlo a luci spente e volume al massimo! Fra gli strumenti a disposizione avremo il vario armamentario tipico di un agente FBI; oltre alla classica arma, anche kit di investigazione scientifica, rilevamento impronte, macchina fotografica e altro ancora; c'è da dire che la componente d'azione è sicuramente posta in secondo piano rispetto a quella investigativa, lasciando anzi spesso il giocatore deliberatamente in situazioni critiche, senza munizioni o addirittura armi, in balia di menti criminali, che possono essere fermate solo con il freddo ragionamento e l'analisi poliziesca. Tecnicamente il titolo Sega si prospetta molto interessante: la grafica fotorealistica, che fa da cornice all'avventura, è incredibilmente dettagliata, con punti davvero di estremo realismo. Le texture sono semplicemente dei piccoli capolavori di precisione, applicate con un'ottima cura. Il motore 3D che farà muovere questo **Condemned** è completamente scritto da zero, per garantire una performance superiore ed un'adattabilità al contesto trattato; moltissimo infatti è

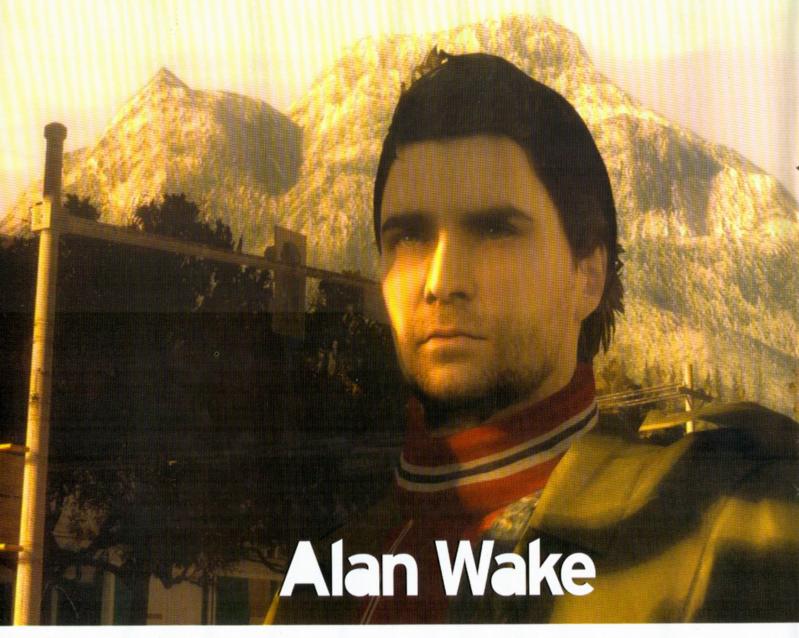
NON VORREMMO mai chiederci cosa sia successo a questa dolce coppietta...

UN'INQUADRATURA inquietante che di certo non ce la mette tutta per rassicurarci.

stato il tempo speso per testarlo, osservare i movimenti, studiare ed ottimizzare la velocità e quant'altro, il tutto per poter garantire un perfetto stile cinematografico. I colori fanno parte di una vasta gamma di tonalità cupe e soffocanti, ma perfettamente integrate all'ambiente circostante, sinonimo anche questo di una cura quasi maniacale per i dettagli! Nulla si sa ancora sui suoni, sul comparto di musiche ed altri effetti, ma si suppone che possano trovarsi perfettamente in linea con l'intera avventura! Di sicuro c'è solamente il fatto che **Condemned** avrà la massima compatibilità con un impianto surround 5.1, che permetterà alla musica di esprimersi al meglio. Altra nota d'interesse particolare è la sviluppata intelligenza artificiale, che permetterà ai nemici di rispondere in maniera adeguata ai vostri attacchi, scegliendo la giusta tattica per contrastarvi. Grazie alla fisica sviluppata di pari passo col motore grafico poi, si avrà la possibilità di interagire in maniera complessa e ottimale con il fondale; i vari oggetti, arredamenti e quant'altro saranno tutti passibili di modifiche da parte del giocatore, per un'esperienza realmente a 360 gradi. Insomma, gli elementi per un titolo davvero innovativo ci sono tutti: dalla grafica incredibile, all'interazione completa, alla giocabilità in puro stile cinematografico e all'atmosfera pregna di ambientazioni cupe, senso di clausotrofobia e molto altro ancora. Non ci resta che attendere l'uscita del titolo per un parere definitivo!

IL PARERE DI...

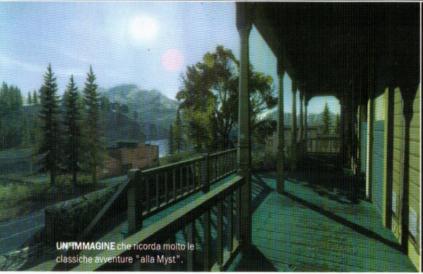
Le impressioni riguardanti ***Condemned*** *sono positive: già durante l'E3 si è potuto vedere qualcosa e le nuove immagini diffuse alimentano la speranza che il titolo Sega si riveli un successo. Sicuramente uno dei giochi da tenere maggiormente in vista.*

Sviluppo .... Monolith Productions
Prodotto .... Sega
Uscita .... TBA
www.lith.com/condemned.asp

Alan Wake

Uno scrittore in crisi creativa prende una decisione poco saggia: chi ci va di mezzo? **Ovviamente noi!**

Vi ricordate quei film che caratterizzavano l'horror hollywoodiano fra gli Ottanta e i Novanta? Quei bei film ambientati nei ridenti paesini americani con il drugstore e la pompa di benzina, dove tutti si vogliono bene, i biscotti sono buoni e le simpatiche vecchine si mangiano i turisti? Quei posti à la Twin Peaks per intenderci. Sono atmosfere che il cinema di oggi ha ormai smarrito, soppiantate da un nuovo tipo di thriller nippo-orrorifico-tecnologico. Ma per fortuna esistono i videogiochi, dove possiamo ancora trovare, se non proprio una vena di pura originalità, almeno tracce di intelligenza da parte degli autori. E questa volta sembra che gli elementi di unione tra sforzo e interesse ci siano tutti. **Alan Wake** è uno scrittore di romanzi horror di grande successo. Ispirandosi al suo mondo interiore, per il suo ultimo lavoro decide di ispirarsi ad un brutto sogno che lo ha molto colpito, convinto che questo sarebbe servito ad esorcizzarne gli effetti. Ma ad Alan succede qualcosa di strano. Il suo incubo sembra evadere dalla sfera onirica, divenendo realtà. Alan deve scoprire cosa è successo, e in fretta. Ma soprattutto deve trovare un modo per riprendere il controllo del suo immaginario, prima che questo lo distrugga.
In questa avventura, thriller psicologica, sviluppata come un gioco d'azione (scelta questa assolutamente inedita), ci ritroveremo quindi a dover sbrogliare una complessa matassa a tinte fosche e paranormali. Partendo da un piccolo paese sperduto nello Stato di Washington, ci ritroveremo ad indagare sul mistero che ci ha colpiti, esplorando paesi vicini, boschi, ed altre misteriose location. Il team di sviluppo promette che questo gioco sarà una vera rivoluzione, non solo per quello che riguarda il livello tecnico-grafico, ma anche e soprattutto per la modalità di svolgimento della storia. La possibilità di interagire con il mondo circostante sarà incrementata come mai

IL NOSTRO protagonista ha dei gusti quantomeno bizzarri in fatto di abbigliamento.

UN'IMMAGINE che ricorda molto le classiche avventure "alla Myst".

prima era avvenuto.
Lo scorrere del tempo, ad esempio, avrà una funzione determinante nella gestione delle scelte a nostra disposizione, e del conseguente ventaglio di azioni che si andrà mano a mano formando. Lo stesso comportamento dei personaggi non giocanti, anch'esso al centro di una numerosa serie di modifiche sostanziali, sarà influenzato da una lunga serie di variabili, che a loro volta incideranno sull'evoluzione della storia stessa. Le scelte che faremo di giorno potrebbero influire su ciò che accadrà durante la notte. E lo svolgimento del gioco finirà per mutare a seconda degli avvenimenti, assumendo le caratteristiche di una trama in continuo divenire. Oltre alle variazioni di luci ed ombre, alle prestazioni del motore grafico saranno delegate anche gli effetti di variazione climatica degli ambienti, che caratterizzeranno anche la scelta delle musiche nei momenti differenti. E anche questi elementi saranno partecipi dell'evoluzione della storia. A differenza di **Max Payne**, al posto delle schermate statiche tra un quadro e l'altro saranno inserite delle sequenze animate di raccordo, per rafforzare l'effetto immersivo della storia.
Se le aspettative non saranno deluse, da questo titolo ci potremo aspettare una svolta epocale, che unendo le caratteristiche dell'action all'impianto narrativo di un'avventura dai molteplici sviluppi, potrebbe dare vita ad un genere unico, nuovo, e senza avversari nell'ambito dell'intrattenimento videoludico.

IL PARERE DI...

*Le dichiarazioni relative agli inediti sviluppi dell'impianto di gioco ci permettono per una volta di sperare in un titolo innovativo ai limiti del rivoluzionario. Da **Alan Wake** ci aspettiamo il ritorno al reale coinvolgimento del giocatore.*

Sviluppo ....Remedy Entertainment
Prodotto ....TBA
Uscita ....TBA
www.alanwake.com

Unreal Tournament 2007

Basta fare il nome di Unreal Tournament **per sconvolgere i sogni dei fraggatori più accaniti...**

Fra sussurri e dimostrazioni, uno dei titoli più attesi per PC è sicuramente **Unreal Tournament 2007**, quarto capitolo di una saga che, scavando crateri fumanti nei corpi degli avversari, ha nel corso degli anni fatto breccia fra gli amanti degli shooter 3D. Il tamtam scatenato dagli adepti della serie sta già dando vita a forme di pre-astinenza: dietro questa attesa si celano infatti le aspettative per un gioco che ci farà capire sul serio l'effettiva portata della nuova console, ben spremuta dal triplice salto generazionale insito nel titolo stesso, che va direttamente dal 2004 al 2007, e forte delle capacità del rivoluzionario motore grafico Unreal Engine 3.0, che passerà dalle migliaia di poligoni gestiti a milioni e milioni. Forte di una tradizione decennale, Epic ha provveduto a raccogliere ed aggiornare le caratteristiche migliori di tutti gli episodi della serie, per realizzare un prodotto che, malgrado il contesto rivoluzionario, avesse la funzione di raccordo e, al tempo, nuovo inizio. Nella modalità single player ritroveremo quindi i gladiatori spaziali Malcom, Lauren e Brock, alle prese con gli sviluppi della trama che vede la Terra alle prese con gli alieni amanti delle arene di combattimento. Qui sarà anche possibile sperimentare un'innovazione rivoluzionaria, che dovrebbe permetterci di impartire ordini vocali ai bot, opzione determinante nella gestione delle fasi più concitate dell'azione, anche in prospettiva di ulteriori sviluppi futuri. Nella modalità online invece, vero banco di prova del gioco, si potranno sviluppare complesse strategie fra più giocatori. Per mantenere un sapiente equilibrio fra vecchio e nuovo, saranno confermate quasi tutte le modalità classiche di gioco (deathmatch, team deathmatch, uno contro uno, capture the flag), ed altre saranno aggiunte, a prendere il posto di quelle abbandonate (domination e assault). Confermata

QUESTO TIPO CREDE di farci paura con un paio di tatuaggi sul viso.

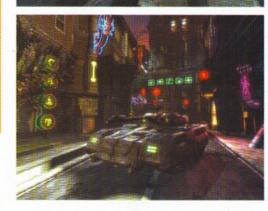
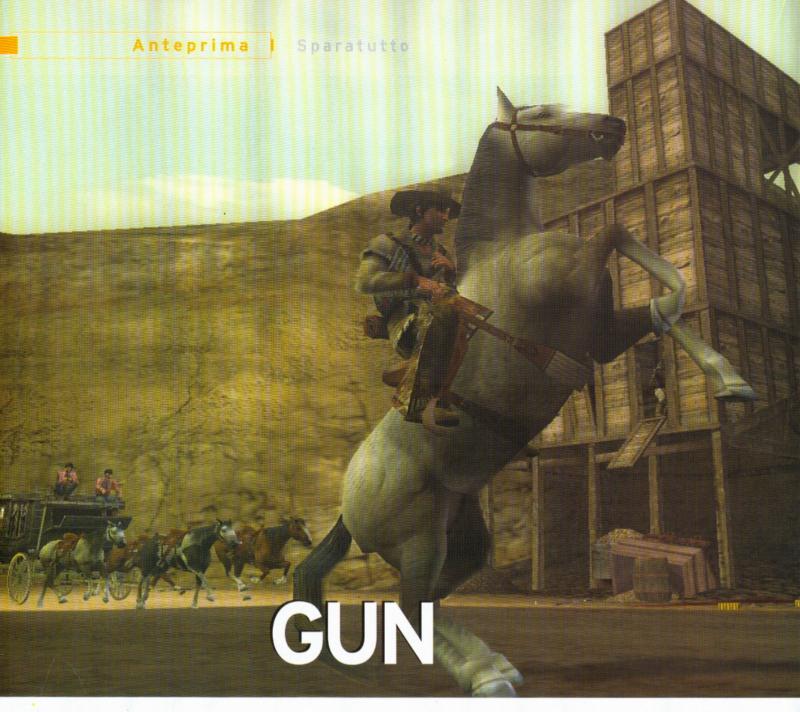
IN TUTTA SINCERITÀ, non sapremmo dire cosa si fa notare per primo tra lo scenario e il personaggio...

l'opzione onslaught, potenziata oltre ogni limite nella modalità conquest, dove gestiremo dei veri e propri feudi, da cui attingere le preziose risorse necessarie alla nostra causa. Potendo contare su un immenso spazio di gioco in cui operare, con ben otto squadre contemporaneamente in campo, si potranno organizzare autentiche campagne di media e lunga durata, vista anche la possibilità di salvare il gioco in ogni momento. Dal primo **Unreal Tournament** invece saranno importati i "mutators", opzioni in grado di modificare in alcune sezioni la struttura fisica del gioco, permettendo ad esempio al nostro personaggio di muoversi in assenza di gravità. Oltre alla consueta varietà di armi, avremo a disposizione un rinnovato parco mezzi, non solo terrestri, con i quali movimentare le nostre serate. Una grafica spettacolare unita alla giocabilità frenetica forniranno questo titolo dei requisiti per sfondare quello stesso limite che, nel corso degli anni, la stessa serie **Unreal** aveva provveduto a stabilire. Questo gioco sarà quindi protagonista di quella rivoluzione che è ormai alle porte, soprattutto grazie alla potenza del nuovo Unreal Engine 3.0, grazie al quale sarà possibile raggiungere un effetto di realismo impressionante, dalle ferite dei personaggi, ai giochi di luce ed ombra, fino alle reazioni verosimili da parte dei corpi solidi, il tutto senza perdere mai efficienza in termini di fluidità, componente fondamentale in uno shooter online. Non resta che aspettare e affilare le armi.

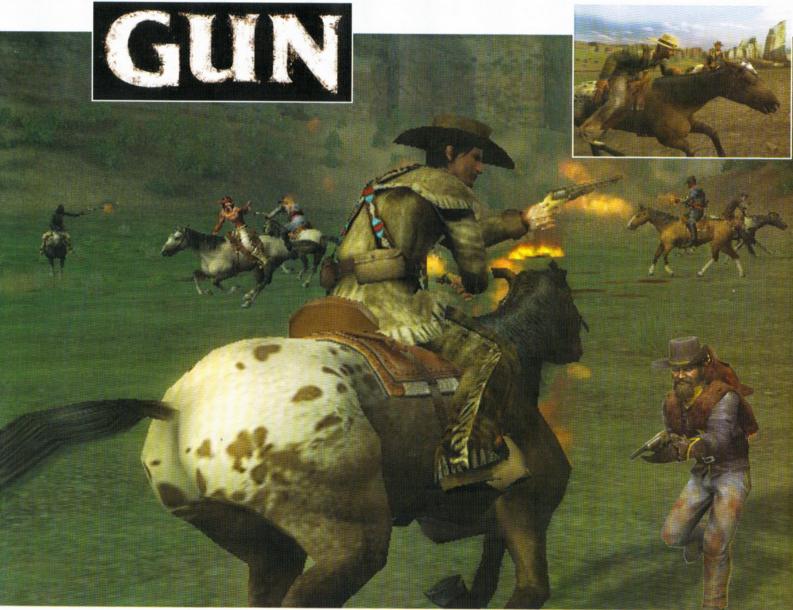
IL PARERE DI...

Se le promesse non saranno disilluse, se non ci saranno perdite in termini di frame rate e il gioco resterà fluido anche nei momenti più complessi, questo titolo farà impazzire i vecchi appassionati della saga, e conquisterà orde di nuovi fan.

Sviluppo .... Epic
Prodotto .... Midway Games
Uscita .... TBA
www.unrealtournament.com

GUN

Volete uno sparatutto con una ambientazione davvero particolare? **Sfoderate le pistole, gringos.**

Dopo il trapelare di diverse indiscrezioni durante l'E3, finalmente abbiamo la certezza che dietro il titolo **GUN** si celi un vero e proprio omaggio alle atmosfere western di Sergio Leone. Direttamente dalla Neversoft, studio responsabile di titoli quali **Tony Hawk**, ecco in arrivo questa nuova avventura dall'ambientazione particolare e densa di atmosfera; la storia parla di un certo Colton White, figlio di Ned White, un cacciatore del nord, durante il diciannovesimo secolo. Dopo un inizio abbastanza lineare (l'incontro con Ned e qualche esercitazione nella tecnica di tiro) si entrerà quasi subito nel vivo dell'azione, con una serie di incontri e missioni decisamente intriganti; diverse saranno le città visitabili, ognuna con la sua peculiarità in questa sorta di **Grand Theft Auto** rivisitato in chiave western. Tutto ruoterà attorno ad un nemico giunto per impossessarsi di un medaglione, al quale ovviamente dovremo dedicarci, impedendo che ciò avvenga con qualsiasi mezzo, lecito o meno.
La visuale è quella in 3D, con telecamera posta alle spalle del giocatore, ma che può essere cambiata in particolari momenti, con una visuale in prima persona classica degli sparatutto durante la quale il tempo sarà rallentato, entrando in una sorta di Bullet Time tanto caro a titoli come **Max Payne** e sicuramente caratteristico per un gioco western. Quanto diffuse da Activsion fa sperare davvero in qualcosa di ben riuscito. Le texture, realmente impressionanti, sembrano applicarsi perfettamente ed aumentare la già immensa atmosfera (fan di Sergio Leone, siete avvertiti), il motore grafico sembra fluido e con pochissime incertezze. Nulla si sa ancora di preciso riguardo le velocità del "motore", se sarà di 30 o 60 frame per secondo; sicuramente. Tutto sembra incredibilmente fluido, a cominciare dale frenetiche corse a cavallo", instead of "almeno secondo

GUN

molti osservatori, la velocità non sarà particolarmente elevate, proprio perché la tipologia stessa non lo rende necessario. Per quanto concerne la già accennata giocabilità, sarà il punto di forza di questo GUN, con ore di divertimento assicurato. L'originalità dell'idea base del titolo Activision è sicuramente notevole: l'ambientazione western, se si escludono pochi celebri casi, è stata sempre poco sfruttata dal mondo videoludico. Ovviamente, essendo il gioco ambientato in un contesto ben preciso, i mezzi di trasporto utilizzati non saranno di certo le varie vetture di GTA, ma bensì i loro antenati diretti: i cavalli. Grazie ad essi sarà possibile spostarsi tra i vari ambienti dell'estesa mappa, anche se non ci sono ancora dettagli ulteriori su caratteristiche precise ed altri particolari riguardanti tale, singolare, mezzo di trasporto; sarà interessante vedere se anche loro potranno essere sottratti ai legittimi proprietari come avviene nel titolo Rockstar per le automobili. Gli scontri a fuoco saranno ovviamente i principali protagonisti di questo **Gun**, dovendo noi confrontarci con pericolosi criminali che non esisteranno a spararci addosso; i nostri due eroi saranno comunque dotati di un armamento di tutto rispetto, con un fucile, due pistole e cinturoni a non finire, giusto per mettere un po' di ordine in un periodo storico confusionario. Non resta che attendere l'uscita completa del gioco per chiarirci ogni dubbio, ma sta di fatto che così come è, da quanto si è potuto vedere, **Gun** merita molta attenzione!

IL PARERE DI...

Gun è un titolo particolare, una ventata di aria fresca in un panorama ormai saturo di ambienti ripetitivi e giochi sempre più simili. Da tenere assolutamente d'occhio, perchè sembra di pregevole fattura, un mix di giocabilità esplosiva ed ottima tecnica!

Sviluppo ...... Neversoft Entertainment
Prodotto ...... Activision
Uscita ...... TBA
www.neversoft.com

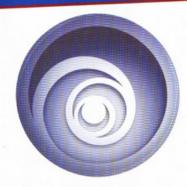
AZIONE E MINACCE Sembra proprio un film, non c'è che dire.

IMMANCABILE Non poteva non esserci la classica diligenza.

PCGW E UBISOFT PRESENTANO

IL SIGNORE DELLE SCIMMIE ARRIVA SU PC!

3 GIOCHI COMPLETI IN REGALO!

Un vero e proprio capolavoro: il gioco di **King Kong** è in arrivo sui nostri PC per farci vivere in prima persona le avventure degli eroi reinventati da Peter Jackson. Volete vincere una delle tre copie in palio? Semplice: scrivete una lettera o una e-mail interessante ai nostri indirizzi! Ma affrettatevi: **King Kong** non aspetta...

SPECIAL CONTEST

PETER JACKSON'S KING KONG

I NOSTRI INDIRIZZI

Posta: PCGW - Magic Press, Via Cancelliera 60, 00040 Ariccia (Roma)
E-mail: pcgw.redazione@gmail.com

I premi verranno equamente divisi tra lettere ed e-mail. Non verranno prese in considerazione partecipazioni prive di dati (nome, cognome, indirizzo). Il materiale ricevuto non verrà restituito.

È sempre Natale

L'autunno è la stagione in cui cadono le foglie, il vino diventa rosso, e fra gli scaffali spuntano come funghi i migliori titoli per PC, quelli che in genere anticipano le prelibate uscite natalizie, e che vanno segretamente ad incidere in negativo sul budget destinato al regalo della propria fidanzata. In attesa di gustare il panettone, potremo quindi dedicarci a **F.E.A.R.**, il piatto forte di questo mese, una eccellente avventura che ci aiuterà a sopravvivere nelle festose atmosfere di fine anno, grazie al riuscito mix adrenalinico di armi d'assalto, splatter e fantasmi assassini. Anche se per farlo girare dovrete forse scrivere in anticipo a Babbo Natale per un'espansione della RAM. Grandi emozioni anche con **Fahrenheit**, un'avventura finalmente innovativa ed etimologicamente degna di questo nome. Con **Age of Empires III** torna la strategia in tempo reale ad alto livello, che forte di una grafica impressionante, ed ambientato al tempo dei Padri Pellegrini, ci permetterà di modificare la storia del Nuovo Continente. E si chiude il sipario sulla saga che, insieme a **Doom**, ha portato alla nascita dei giochi per PC. Con **Myst V: End of Ages** riusciremo finalmente a conoscere il segreto dei D'ni, e starà a noi scegliere se salvare la loro civiltà dalla distruzione totale, o condannarla definitivamente ad un sereno oblio. Quello che finirà per inghiottirvi se doveste finire i soldi prima di avere comprato il regalo alla vostra dolce metà...

Marco Mogetta, editor recensioni

Pagina 20
F.E.A.R.

RECENSIONI

Ecco come funziona il nostro sistema di valutazione

VERDETTO E HARDWARE TEST

Poniamo molta attenzione nel descrivere l'esatto funzionamento di un gioco rispetto ai diversi tipi di apparecchiature con cui viene utilizzato. Ecco perché vi diamo non solo dettagli su editore, difficoltà e multiplayer, ma anche informazioni su come il gioco in questione funzionerà sul vostro PC. La nostra scheda evidenzia le qualità del gioco in base alla velocità del processore, alla quantità di RAM e al tipo di scheda grafica (vedere il riquadro in basso per le varie classi di prodotto).

PRO E CONTRO

Cinque brevi punti riassumono pro e contro del gioco recensito: una guida di immediata consultazione sui suoi difetti e sui suoi pregi. Sotto, i punti sono assegnati in percentuale rispetto alla grafica, al sonoro, al grado di controllabilità, al design, all'atmosfera e al multiplayer.

PREMI

Ogni mese, come vuole la tradizione, assegneremo i prestigiosi Premi PCGW alle migliori novità sul mercato. Di seguito trovate la descrizione dei diversi premi:

GIOCO DEL MESE
Ovvero, l'ambitissimo bollino che viene riservato alla migliore novità del mese. Rappresenta il nostro personale sigillo di qualità.

CONSIGLIATO
Qualunque gioco ottenga o superi il punteggio di 90 su 100 viene automaticamente insignito di questo bollino.

SCHEDE GRAFICHE

Classe 1 - Basso Costo
ATI Radeon 9550
ATI Radeon X300
Nvidia GeForce 6200
Nvidia GeForce 6200 TC

Classe 2 - Standard
ATI Radeon 9800 XT
ATI Radeon X600 XT
ATI Radeon X700 PRO
Nvidia GeForce 6600 GT

Classe 3 - Alta qualità
Nvidia GeForce 6800
Nvidia GeForce 6800 GT
ATI Radeon X800 XL
ATI Radeon X800 XT

Classe 4 - Superiore
ATI Radeon X800 XT Platinum
ATI Radeon X850
ATI Radeon X850 Platinum
Nvidia GeForce 6800 Ultra

il Verdetto

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

94

SVILUPPO
Ubisoft Montreal

PRODOTTO
Ubisoft

SITO UFFICIALE
www.splintercell.com

MULTIPLAYER
PC: 2
LAN: 4
Internet: 4

HARDWARE TEST
Processore: 1500 MHz
RAM: 256 MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
+ Realizzazione tecnica
+ Multiplayer online eccellente
+ Modalità cooperativa innovativa
+ La migliore trama nella serie
- Troppo complesso per i neofiti

la Scheda

Consigliato ai fan di:
MGS 2 e Thief 3

VOTO FINALE

Tutti i giochi sono valutati in centesimi, permettendovi di mettere facilmente a confronto ogni prodotto con un altro. Ecco come suddividiamo i giochi in base al punteggio ottenuto:

> 90%
Qualunque gioco che ottenga più di 90 fissa nuovi livelli di qualità per il genere a cui appartiene. Prodotti di questo livello sono impeccabili sotto ogni profilo e vi garantiranno ore e ore di divertimento.

> 80%
Potete essere certi che ogni gioco che ottenga più di 80 sia un prodotto eccellente, caldamente consigliato agli amanti del genere. Grafica, giocabilità e sonoro sono ugualmente superbi.

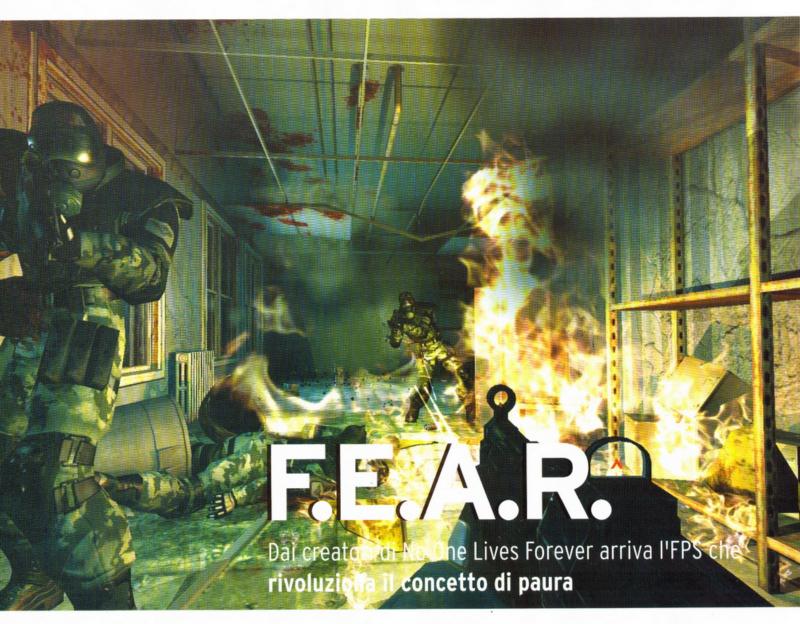
> 70%
Sono giochi di buona qualità che ad alcuni potrebbero piacere, ma sul mercato c'è di meglio. I giochi di questa fascia presentano dei difetti non proprio marginali, che ne compromettono il voto.

> 60%
Qualunque prodotto nella fascia dei sessanta punti, presenta qualche serio problema a livello di design oppure ha difetti di programmazione che compromettono seriamente l'esperienza videoludica.

> 50%
I giochi nella fascia tra i 50 e i 59 punti, nonostante una buona grafica e un valido gameplay, mostrano decisamente tutti i loro difetti di progettazione.

< 50%
Acquistare qualsiasi gioco con un punteggio inferiore a 50 vi porterà ad una delusione sicura. A questo punto gettate i soldi dalla finestra, almeno è più divertente!

F.E.A.R.

Dai creatori di No One Lives Forever arriva l'FPS che rivoluziona il concetto di paura

Quando uno sviluppatore è conosciuto per i suoi titoli di grande qualità, ogni suo nuovo prodotto è inevitabilmente atteso con trepidazione e un briciolo di timore che le cose non vadano bene come auspicato. È il caso di Monolith (**No One Lives Forever, Shogo, Aliens vs. Predator 2**) e del suo **F.E.A.R.**, che ci accingiamo a recensire su queste pagine. Dopo aver dominato l'E3 di Los Angeles e averci incuriosito (e terrorizzato) con una breve ma eccezionale demo single player, il nuovo FPS della Vivendi Universal Games esce finalmente allo scoperto, confermando tutte le impressioni positive del passato e, se possibile, finendo col fare una figura ancor più grandiosa. **F.E.A.R.** (che oltre a significare "paura" sta per First Encounter Assault Recon) è uno degli sparatutto 3D più belli degli ultimi anni, nonché uno dei 10 titoli più paurosi della storia dei videogiochi, un'esperienza da sconsigliare a chi soffre di cuore. E non stiamo scherzando neanche un po'. Ma vediamo di cosa si tratta per i più distratti e per chi ha perso l'anteprima che abbiamo dedicato al gioco Monolith nello scorso numero di **PCGW**. Voi interpretate un classico action hero appartenente a un corpo scelto (il **F.E.A.R.**, appunto) dell'esercito specializzato in missioni che hanno a che fare con l'ignoto e il soprannaturale; insomma, una sorta di braccio violento e pesantemente armato della divisione X-Files! Partendo dalle indagini relative a un gruppo di pseudo terroristi asserragliatisi in una base senza motivi apparenti, verrete a contatto con orribili segreti, potentissimi nemici e una verità da far gelare il sangue. Il tutto sotto il segno inquietante della bambina killer la cui storia vi "allieterà" le notti di gioco. Incominciamo col dire che **F.E.A.R.** è tecnicamente impressionante. A livello di grafica, non c'è aspetto che non sia stato curato fino a livelli maniacali. Le texture

BAMBINI Non c'è nulla di più inquietante dei bambini, nelle storie horror.

sono dettagliatissime, i modelli poligonali, seppur non troppo caratterizzati a livello di design, complessi e ricchissimi di poligoni. Ma non è questo che impressiona di più. Ciò che davvero colpisce a livello visivo è il modo in cui la Monolith ha utilizzato gli effetti dell'azione. Come nella migliore tradizione dei film d'azione (un nome su tutti: John Woo), le scene di battaglia sono un tripudio di lampi, detriti, esplosioni e nuvole di sangue. I vetri saltano in frantumi, dai muri crivellati di colpi partono calcinacci e polvere, mentre la mattanza di nemici si traduce in fontane di liquido rosso più o meno nebulizzato da fare impallidire la scena del ristorante di **Kill Bill**!
Il tutto mentre l'azione si fa sempre più frenetica e divertente! A migliorare ancora la resa finale ci pensa lo "slow motion" (o "bullet time")... ebbene sì, anche **F.E.A.R.** non sfugge alla moda intramontabile lanciata dal grande **Max Payne**, ma il vecchio trucco funziona sempre, aggiungendo spettacolarità agli scontri. Certo, avremmo gradito di più una soluzione originale, ma non possiamo lamentarci troppo, considerato il risultato finale.
Il menzionare le battaglie (che, lo ripetiamo, sono numerose, frenetiche e molto coinvolgenti) ci porta a parlare del comportamento dei nemici guidati dalla CPU,

F.E.A.R. L'acrostico sta per First Encounter Assault Recon , la squadra della quale fate parte.

DIVORA POTENZA Questo gioco pretende il massimo in fatto di schede grafiche, RAM e processori.

UN NOME UNA GARANZIA La Monolith si è già distinta con capolavori come Aliens Vs. Predator 2.

un altro dei grandi meriti di questo gioco. Gli eventi prestabiliti dalla sceneggiatura (scripted, come si dice in gergo) danno corpo all'azione, assicurando spettacolarità, ma è nell'I.A. la forza di **F.E.A.R.**: i nemici sono infatti molto attivi e, soprattutto, aggressivi. A volte vi si scagliano contro, ma più spesso vi aggirano, seguendo anche percorsi che non immaginereste; trovano ripari dal vostro fuoco e, lungi dal restare nascosti inattivi, si esibiscono in subdole finte per farvi sprecare preziose munizioni! Veramente divertente e appagante, specie quando dietro di voi lascerete una fila di cadaveri degna di un Rambo! Le armi sono varie, spaziando dalle più comuni (shotgun, vari mitra, ecc.) ai prototipi fantascientifici come l'acceleratore di particelle, che riduce il malcapitato bersaglio a uno scheletro sanguinolento! Quanto al multiplayer, siamo negli ambiti del "molto buono" ma non dell'ottimo. Non che le meccaniche del gioco non si adattino a feroci scontri in LAN o online, è solo che **F.E.A.R.** non aggiunge nulla a ciò che siamo abituati a fare in multiplayer con un FPS. Tutto ad altissimi livelli, ma quando un single player ti vizia con una qualità stellare, dal multiplayer ti aspetteresti quasi un **Counter Strike**, il che non può certo succedere sempre (ma neanche può farsene una colpa agli sviluppatori). Il prezzo di tutta questa magnificenza è la potenza del vostro PC. Se non avete una macchina super performante, vi conviene ripiegare sul solitario di Windows, perché **F.E.A.R.** è un gioco dei più esigenti, e viverlo in bassa risoluzione con dettagli ed effetti al minimo sarebbe davvero un peccato mortale. Una menzione va infine alle atmosfere del gioco, che sono il vero punto forte del titolo Monolith/Vivendi. Se cercate un horror, infatti, avete trovato il vero pane per i vostri denti. Credeteci, qui stiamo parlando di emozioni forti. Quando camminerete in un tunnel semi buio e sentirete il cuore del personaggio battere forte, anche il vostro non farà diversamente, e quando poi vedrete la terrificante bambina avvicinarvisi mentre visioni di morte vi appaiono in flash incalzanti, vorrete urlare e spegnere il PC. Non fatelo.
Il divertimento è appena cominciato...

TENSIONE Il gioco non vi lascia respirare... o sono scontri cruenti o apparizioni terrificanti!

F.E.A.R.

95

SVILUPPO
Monolith Productions

PRODOTTO
Vivendi Universal Games

SITO UFFICIALE
www.whatisfear.com/it

MULTIPLAYER
PC: 1
LAN: 16
Internet: 16

HARDWARE TEST
Processore: Pentium IV 1,7 GHz
RAM: 1 GB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
- + Finalmente un gioco che mette davvero tanta paura
- + Graficamente sbalorditivo
- + La storia coinvolge e le atmosfere sono splendide
- + Sonoro (musiche, effetti e parlato) all'altezza
- − Il multiplayer è bello ma un po' anonimo

la Scheda

GRAFICA	94%
SONORO	90%
CONTROLLI	92%
ATMOSFERA	98%
DESIGN	93%
MULTIPLAYER	88%

Consigliato ai fan di:
ALIENS VS. PREDATOR 2 e HALF-LIFE 2

L'OPINIONE DI PCGW

F.E.A.R. è un gioco incredibile. I migliori comparti video e audio immaginabili si uniscono per farvi vivere una delle esperienze più coinvolgenti e sconvolgenti di tutti i tempi. **F.E.A.R.** non è solo un FPS né un semplice gioco d'azione, **F.E.A.R.** è la nuova dimensione della paura interattiva, il The Ring dei videogiochi. Se amate gli sparatutto 3D, non potete lasciarvelo scappare. Se amate comunque i grandi videogiochi, non potete lasciarvelo scappare. Se amate gli horror, poi, dovete averlo a tutti i costi, perché **F.E.A.R.** è il terrore allo stato puro, un'esperienza allucinante che non vorrete finisca mai. E la bambina, potete crederci, vi tormenterà a lungo nei vostri incubi peggiori...

www.magicpress.it
every kind of magic

Acquista on-line
i nostri albi
e scopri le ultime
novità targate
Magic Press!

www.magicpress.it

The Suffering 2: Ties that Bind

Torque ritorna sui vostri hard disk. E la fuga dai propri peggiori incubi ricomincia. **Siete pronti?**

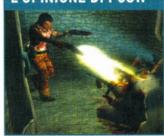
Midway ci aveva decisamente stupito, l'anno scorso, con il suo **The Suffering**. Narrata in uno sparatutto originale, pieno d'azione, di elementi orrorifici e di visioni disturbate e disturbanti, la vicenda di Torque, antieroe per eccellenza e presunto assassino, ci aveva letteralmente incollato alle sedie, tranne per i salti che, sulle suddette sedie, si facevano con frequenza decisamente alta. Tra violenza, terrore e viaggio metaforico nella mente umana, in un tentativo che poteva rivelarsi dannazione finale o speranza di redenzione, quella vicenda ci aveva lasciato un solo rammarico: la sua fine. Se quel gioco vi era piaciuto, siamo certi che vi siete fatti molte domande, mentre Torque spariva in lontananza nella nebbia, a bordo della barca che lo allontanava per sempre dall'isola in cui la realtà del mondo era venuta in contatto con un orrore d'altro dove e altro quando. Cosa succederà adesso? Cosa farà Torque? Come convivirà con se stesso e con quanto ha scoperto?

Fortunatamente, i ragazzi di Midway si sono posti le stesse questioni. E la risposta si chiama **The Suffering 2: Ties that Bind.** Con questo titolo evocativo riprende la saga di un antieroe che, unico sopravvissuto all'orrore dell'isola penitenziario in cui era rinchiuso, riparte da dove l'avevamo lasciato, e con la possibilità, per chi ha giocato il primo capitolo, di ricominciare il cammino morale intrapreso in precedenza. Questa volta, l'azione si svolge nella città di Baltimore. Inutile dire che vi troverete di fronte a picchi di violenza e schizzi di sangue come poche volte se ne sono visti. L'ambientazione cittadina, per lunghi tratti caratterizzata da livelli all'aperto, nulla toglie alle atmosfere cupe che per la maggior parte costituivano uno dei tratti distintivi del primo **The Suffering**. Inoltre, ve lo diciamo fin da ora, è stato incluso anche un livello che comprende una prigione molto simile a quella da cui si doveva a tutti i costi evadere nel precedente capitolo. Non sono cambiate neanche le violente allucinazioni che spesso sorprenderanno Torque (e il giocatore), tra voci distorte, improvvise e spaventose visioni e quant'altro il peggio della vostra fantasia possa suggerirvi. Non mancheranno, tanto per restare nel discorso "squadra che vince non si cambia", tanti dei mostri che ben conosce chi ha già affrontato le spaventose nemesi di **The Suffering**. Ma al computo se ne aggiungeranno anche di nuovi, per rendere ancora più ardua a Torque la sua missione primaria:

TUTTO BENE? Le radiografie parlano chiaro, non siete umani.

VIOLENZA Il gioco è estremamente violento.

sopravvivere. Ovviamente, in questa sua lotta, fin troppe volte dovrà fare una scelta morale, proprio come gli accadeva nelle sue precedenti (dis)avventure. Ma questa volta, la scelta è più netta: nessun riguardo per chi non si schiera, mentre i poteri della forma "mostruosa" di Torque e le sue stesse sembianze cambieranno a seconda delle scelte. Le situazioni di scelta saranno varie e molteplici, e condurranno a tre diversi finali possibili. Il tutto, con una grafica decisamente da urlo, e con la possibilità di giocare in prima o in terza persona. L'idea è che la serie abbia scelto una svolta verso l'azione, delineandosi come un massiccio sparatutto (anche in prima persona) con pesanti elementi horror e con un arsenale di 15 armi da far invidia a Master Chief. Una vera gioia per gli occhi, supportata da una giocabilità fluida e da un gameplay solidissimo. Grazie, Midway. Ne avevamo decisamente bisogno.

L'OPINIONE DI PCGW

Tra combattimenti violentissimi, allucinazioni, trasformazioni mostruose e scelte morali mai facili, che cambieranno profondamente lo svolgersi del gioco, Torque è tornato. E chi lo aspettava a braccia aperte aveva ragione.

il Verdetto

THE SUFFERING 2: TIES THAT BIND

90

SVILUPPO
Surreal Software

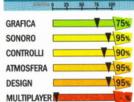
PRODOTTO
Midway

SITO UFFICIALE
www.midway.com

MULTIPLAYER
PC: No
LAN: No
Internet: No

HARDWARE TEST
Processore: Pentium IV 1 GHz
RAM: 128 MB
Scheda Grafica: Classe 2

PRO E CONTRO
- + Grande atmosfera: avrete davvero paura!
- + Ottimi controlli: molto giocabile.
- + Ottima meccanica di gioco.
- − Tecnicamente non eccelso.
- − A volte un po' troppo semplice.

la Scheda

Consigliato ai fan di:
PSI-OPS e TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

AMICI E NEMICI Sta a voi decidere il vostro allineamento nel corso del gioco, che si rispecchierà nelle diverse creature disposte ad aiutarvi, come questi simpatici Elfi

ATTACCHI SPECIALI Lottando con più nemici consecutivamente si accumula forza per eseguire attacchi come questi: impressionanti, vero?

Fable The Lost Chapters

Da Xbox a PC, si ritorna ad affrontare le avventure di Albion.

Pronti a rivestire i panni di un Eroe?

È tempo di sguainare le spade e gettarsi a capofitto in un'altra fantastica avventura. **Fable: The Lost Chapters** arriva finalmente sui nostri PC dopo l'ottimo successo riscosso su console Xbox, promettendo di regalarci ore e ore di sano ed equilibrato mix tra azione e roleplaying. La storia inizia con il saccheggio del villaggio dove abita il protagonista, da parte di alcuni banditi che, per oscuri motivi, stanno cercando proprio il futuro eroe. Unico sopravvissuto al massacro, ancora soltanto un bambino, si ritroverà sotto la guida di Maze, della Gilda degli Eroi. Da quel momento in poi avrà inizio il suo addestramento, che una volta concluso lo proietterà nell'avventura della sua vita. Di primo impatto, **Fable** è abbastanza buono. Tecnicamente, la grafica è più che discreta, e anche il sistema di visualizzazione del vostro alter ego videoludico, in terza persona, è particolarmente buona e vi permette di ammirare tutti i particolari del paesaggio in cui ci si muove, consentendovi di agire liberamente con un gran numero di mosse ed effetti speciali senza avvertire il consueto mal di testa da camera mobile. Il sonoro è vario e decisamente di qualità; e alla stessa maniera sono stati curati i filmati di intermezzo, in uno stile che ricorda le miniature medievali su pergamena, davvero evocative. Il gioco, e questo è davvero notevole, riesce a trovare un equilibrio insperato tra azione e GdR. Mentre durante le quest vi ritroverete a utilizzare tutte le vostre conoscenze riguardanti il combattimento, come ad esempio scegliere l'arma appropriata alla situazione, o eseguire veloci sequenze di attacco, parata e mosse speciali, quando avrete accumulato abbastanza esperienza potrete migliorare le capacità del vostro Eroe, non solo incrementando le capacità belliche o magiche, ma anche imparando nuovi modi di parlare con la gente, o magari meditare sulle vostre azioni, per intraprendere il cammino che porta verso il Bene, o scivolare negli abissi del Male, a vostra discrezione.

L'OPINIONE DI PCGW

"Il gioco, e questo è davvero notevole, riesce a trovare un equilibrio insperato tra azione e RPG."

Fable: The Lost Chapters ha tutte le carte in regola per appassionare una vera moltitudine di giocatori. In particolare, la possibilità di poter influire sulla propria avventura tramite ogni minima scelta, lo rende un gioco davvero "libero", dove è praticamente impossibile sentirsi costretti a scegliere una particolare strada. Anche le sezioni di gioco legate all'azione, grazie a una consistente varietà di avversari (e di tecniche per sconfiggerli), difficilmente stancano, anzi, invogliano a proseguire il proprio percorso da Eroe, aumentando le proprie capacità e diventando sempre più esperti. Un gioco da provare, assolutamente.

il Verdetto

FABLE: THE LOST CHAPTERS

80

SVILUPPO
Lionhead Studios

PRODOTTO
Microsoft

SITO UFFICIALE
www.microsoft.com/games/fable

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: 1,4 Ghz
RAM: 512 MB
Scheda Grafica: ATI Radon 128 MB

PRO E CONTRO
+ Concept affascinante.
+ Stilisticamente buono.
+ Parti inedite.
− Troppo lineare, a dispetto delle promesse.
− Grafica non sempre al massimo.

la Scheda

GRAFICA	80%
SONORO	80%
CONTROLLI	80%
ATMOSFERA	90%
DESIGN	80%
MULTIPLAYER	-%

Consigliato ai fan di:
VAMPIRE: REDEMPTION, STAR WARS: THE LORD OF THE SITH

DAGLI SPLEET screen si dovranno cogliere dettagli fondamentali

LA BELLISSIMA Carla Valenti soffre di claustrofobia...

ATTRAVERSO l'ipnosi torneremo ad essere bambini...

Fahrenheit

Un'avventura intrigante ed originale, da giocare assolutamente.

Fahrenheit è un titolo speciale. Unico e talmente originale da restituire al genere "avventura", quel fascino che ultimamente si era andato smarrendo, tra sparatorie perenni e vagabondaggi senza fine. Lucas Kane è un sistemista informatico che lavora in banca, finito al centro di un torbido intrigo a tinte paranormali che, tra allucinazioni e rivelazioni sconcertanti, finirà sulla via della follia. Insieme a lui avrete a disposizione Carla Valenti e Tyler Miles, due poliziotti che vi permetteranno di approfondire ulteriormente i dettagli della vicenda, attraverso le loro rispettive indagini sul caso.

In questo titolo eccezionale giostrerete la vicenda attraverso un sistema di gioco completamente inedito, che vi permetterà di interagire pienamente dei vari livelli di cui è composta la storia, e dell'ottima regia attiva, con cui potrete mettere alla prova le vostre facoltà di osservatori. In base alla vostra abilità, attraverso minigame, prove di resistenza, ed allenamenti specifici, sarete voi stessi a costruire l'evoluzione della vicenda, che potrà così prendere direzioni differenti. Dovrete tenere conto di alcune variabili specifiche dei personaggi, come le loro ansie e le loro caratteristiche psicologiche, affrontare il vostro passato, effettuare indagini ed autopsie, per aumentare il livello di comprensione globale relativo all'intera vicenda. Tutto questo senza sparare un colpo! La necessità di interagire durante i filmati vi costringerà a non distrarvi, ed a impegnarvi invece per raccogliere più indizi possibili. Ma potete star certi che non vi annoierete mai. La versione PC può contare su una buona qualità grafica, che comunque risente un po' della lunga gestazione del gioco stesso. Ma l'atmosfera è eccellente, anche per la magnifica colonna sonora di Angelo "**Twin Peaks**" Badalamenti. Giocatelo, spargete la voce. Non perdetelo assolutamente. Sarebbe davvero un peccato.

L'OPINIONE DI PCGW

Come si evince dalla recensione, questo gioco ci ha sorpreso. Era da tanto che non provavamo un simile entusiasmo. Del resto dagli sviluppatori di **Omikron: The Nomad Soul** non potevamo fare altro che aspettarci un prodotto serio e assolutamente rivoluzionario. La speranza è che possa avere talmente tanto successo, da parte del grande pubblico, da indurre i produttori a riflettere sulle strategie di mercato in prospettiva futura. Non è la grafica iperrealistica a fare la differenza, e nemmeno la quantità di sangue sullo schermo. Un buon gioco si vede soprattutto dall'impegno profuso nel concepimento di un sistema di controllo originale e accattivante.
E **Fahrenheit** in questo non lo batte nessuno.

il Verdetto

FAHRENHEIT

94

SVILUPPO
Quantic Dream

PRODOTTO
Atari

SITO UFFICIALE
http://www.atari.com/indigo/

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: 800 MHz Pentium III o AMD Athlon or
RAM: 256 consigliati 512
Scheda Grafica: AT Radeon 8500 X

PRO E CONTRO
+ Sistema di gioco accattivante e originale
+ Storia imprevedibile ed estremamente coinvolgente
+ Regia spettacolare e funzionale allo svolgimento del gioco
+ Possibilità di interagire durante i filmati
- La grafica avrebbe potuto essere migliore

la Scheda

LEGENDA 0 25 50 75 100

GRAFICA	89%
SONORO	97%
CONTROLLI	85%
ATMOSFERA	97%
DESIGN	94%
MULTIPLAYER	- %

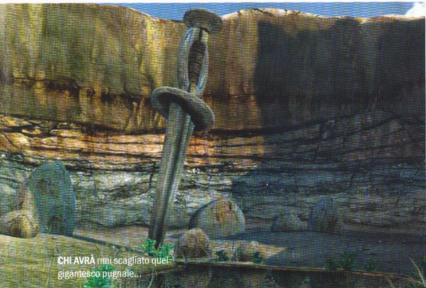
Consigliato ai fan di:
SYBERIA II e BLADE RUNNER

Myst V: End of Ages

La saga di Myst giunge al proprio epilogo. E per l'occasione, resuscita in modo esemplare un genere agonizzante.

Nella storia dei videogiochi, la saga di **Myst** ha rappresentato un capitolo a parte, difficilmente inscrivibile in un qualunque genere specifico. Era il 1993, l'anno in cui gli utenti PC iniziavano a confidare in una maggiore attenzione da parte delle industrie videoludiche, che fino a poco tempo prima si erano limitate a produrre giochi sportivi multievento. Nel 1993 infatti faceva la sua clamorosa apparizione un titolo come **Doom**, erede del mitico **Wolfenstein 3D**, ed un'intera generazione di adolescenti si interfacciava alla tastiera per scoprire il piacere del gore allo stato puro. Quasi timidamente, sugli scaffali dei negozi, faceva la sua comparsa un titolo dall'impatto apparentemente inferiore, con la scatola che sembrava quella di un programma, e che non poteva contare sul prezioso tam tam scolastico che in genere faceva la fortuna di un videogioco. Questo titolo peraltro era compatibile con i sistemi Macintosh, e se da una parte tradiva in questo una certa dose di snobismo, dall'altra sembrava (ed era), un gioco che non sembrava destinato ad un target cresciuto con i frenetici ritmi degli arcade. Malgrado questo, il successo fu clamoroso. Pur non essendo destinato ad accontentare i gusti della massa (una scelta che è stata mantenuta in tutti i seguiti), questo gioco andava incontro alle esigenze di un pubblico più raffinato ed adulto, alla ricerca di qualcosa di diverso da ciò che era usato dai figli. E in questo **Myst** non aveva (e non ha mai avuto) rivali, perché permetteva un'immersione pressoché totale in un mondo parallelo perfettamente ricostruito, in cui lo scopo non era perfettamente chiaro, ma andava scoperto un po' alla volta. Per non godere solo con gli occhi delle bellissime ricostruzioni ambientali, occorreva una buona dose di pazienza ed intuito, doti necessarie a risolvere gli intricati enigmi celati nella storia. Dopo più di dieci anni, la saga di **Myst** giunge al suo quinto ed ultimo episodio, **End of Ages**, nel quale, vagabondando tra Ere e Mondi, dovremo impegnarci a far rinascere la civiltà D'ni, o a cancellarne definitivamente gli ultimi frammenti. Per decidere delle sorti di questo mondo, dovremo impadronirci di quattro tavolette magiche, necessarie al recupero della quinta, la più potente. Per aumentare al massimo il livello di immersione del giocatore, i PNG non saranno più rappresentati attraverso filmati, ma come tutte le location sono stati ricostruiti in digitale fotorealistico, ed animati con nuove tecnologie cinematiche. A volte questi ci forniranno delle preziose indicazioni su come muoverci all'inizio, per poi lasciarci, come è buona tradizione, completamente liberi di esplorare le fantastiche ambientazioni. Ovviamente dal primo episodio la tecnologia si è

CHI AVRÀ mai scagliato quel gigantesco pugnale...

OLTRE IL PONTE sta succedendo qualcosa di strano...

enormemente evoluta, ma questo non ha influito negativamente sull'appeal di questo titolo, che non ha mai smarrito il suo autentico spirito iniziale. Gli ambienti ora sono ancora più definiti, ed è ancora un vero piacere perdersi nei dettagli, alla ricerca dei preziosi indizi necessari a proseguire, e a cui potremmo interfacciarci con la nuova modalità di gioco slate, che si affianca alla classica punta-e-clicca. Per oltrepassare alcuni punti cruciali, o per eliminare degli ostacoli, potremo servirci dei poteri speciali delle tavolette, che però potranno avere esiti differenti a seconda del modo in cui vengono usate. Per questo il percorso che ci porterà a decidere delle sorti di questo mondo si formerà strada facendo, e potrà assumere caratteristiche diverse in base alle nostre scelte. In questo ultimo episodio, avremo a che fare con numerose testimonianze della cultura D'ni, dalla letteratura all'architettura, fino ai complessi macchinari che fanno parte del gusto del gioco, e che per anni abbiamo letteralmente studiato, come particolari di un mondo reale.
Non è esagerato dire che **Myst** è stato il tentativo più ardito (per i tempi) e riuscito, di realtà virtuale nei videogiochi.

il Verdetto

MYST V - END OF AGES

93

SVILUPPO
Cyan Worlds

PRODOTTO
Ubisoft

SITO UFFICIALE
http://mystvgame.com/it/

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: 800 MHz Pentium III or AMD Athlon
RAM: 256 consigliati 512
Scheda Grafica: AT Radeon 8500 X

PRO E CONTRO
- + È un altro mondo
- + È diverso da qualsiasi altro gioco
- + Gli enigmi sono veramente tosti
- − Molti lo troverebbero noioso
- − Malgrado i pregi oggi forse è un po' datato

la Scheda

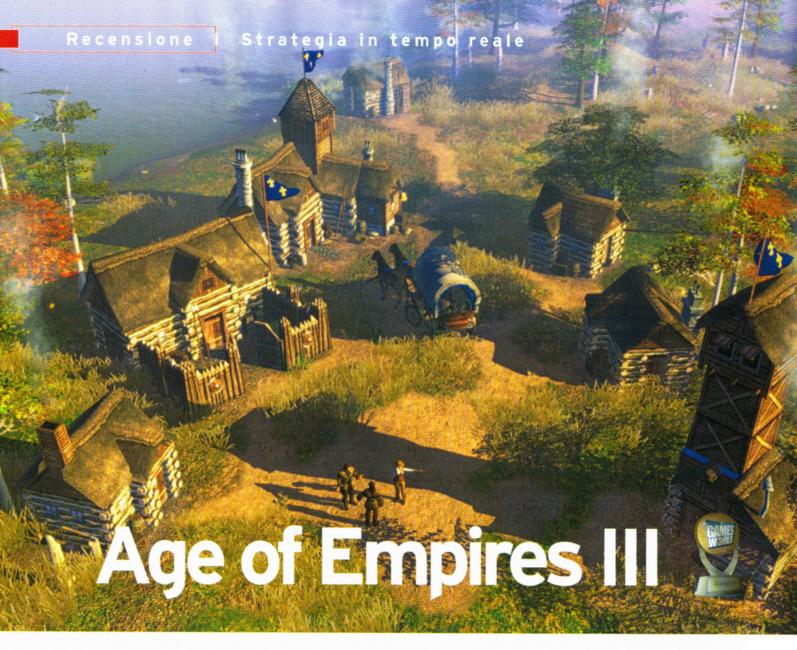
GRAFICA	97%
SONORO	90%
CONTROLLI	89%
ATMOSFERA	98%
DESIGN	95%
MULTIPLAYER	- %

Consigliato ai fan di:
URU e tutti i MYST

L'OPINIONE DI PCGW

Questo è sicuramente il capitolo più bello di tutta la saga

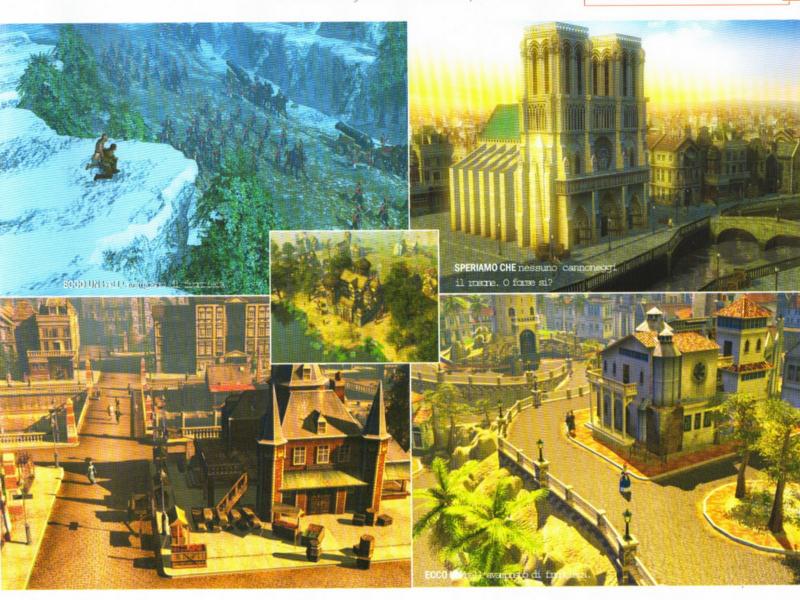
Questo è sicuramente il capitolo più bello di tutta la saga, non solo per come è realizzato, ma per il livello di approfondimento raggiunto nella ricostruzione della civiltà D'ni, dalle abitazioni all'alfabeto, alla genialità di alcune interfacce che sembrano progettate da intelligenze aliene, di cui un esempio è disponibile sul sito, fino a quei dettagli nella vegetazione e negli ambienti che rendono questo gioco un ricovero sicuro dalle ansie della vita di tutti i giorni.

Age of Empires III

Preparatevi all'alba di nuova era: **gli Imperi si spostano al di là dell'oceano!**

Avevamo lasciato l'Età degli Imperi al tempo dei Re europei. Ora Microsoft Games e il team dell' Ensemble Studios riportano sui nostri PC il gioco di strategia in tempo reale che ha riscosso più successo nella storia dei videogames: è finalmente uscito **Age of Empires III**. L'avventura per la conquista e l'egemonia del Nuovo Mondo ha stavolta inizio nel 1500, in America. Morgan Black ha lasciato il Vecchio Continente, a causa della disfatta della sua famiglia, ed è pronto a rifarsi una vita sulle sponde del Nuovo.
E in diretta competizione con lui e tra loro, ci sono le famiglie monarchiche di Francia, Olanda, Spagna ed Inghilterra. Ma ovviamente non basta: le tribù indigene dei Cherokee, dei Cree, dei Maya e degli Inca sono pronte a rispondere duramente all'invasione coloniale. Il gioco si fa duro, intricato, complesso, e come sempre questo fa la differenza tra **Age of Empires** e tutti gli altri giochi di strategia.
Questo nuovo capitolo della saga, pur mantenendo gli elementi che l'hanno resa un mito, introduce alcune innovazioni di parecchio valore. Ad esempio, stavolta non sarete mai del tutto soli nella vostra opera di espansione politica e commerciale. La Home City, ovvero la vostra città natale, differente a seconda della fazione che deciderete di interpretare, si prodigherà per voi al fine di assicurarvi un certo grado di supporto. Ovviamente, la potenza e la disponibilità della Home City dipenderà dal vostro livello di gioco: più approvvigionerete risorse per la madrepatria, più essa sarà bendisposta nei vostri confronti.
Sullo sfondo di questo rapporto diretto tra i coloni e il paese d'origine, avrete la possibilità di avanzare tecnologicamente, scegliendo le scoperte che più vi faranno comodo come investimento per le future espansioni del vostro dominio.
Insomma, parlando di strategia, gli sviluppatori hanno ben pensato di non tralasciare nessun dettaglio. Con la stessa cura è stata definita la grafica. Utilizzando il motore grafico Havok, preso in licenza dagli Ensemble Studios per realizzare questo terzo episodio, si è finalmente arrivati a regalare anche

ECCO UN bell'avamposto di frontiera.

SPERIAMO CHE nessuno cannoneggi il rosone. O forse sì?

ECCO UN bell'avamposto di frontiera.

all'occhio la sua parte durante le varie guerre di conquista. Tutte le unità, così come le strutture, sono state realizzate con un sistema particellare, in grado di visualizzare, ogni volta che un elemento viene colpito, la reazione delle singole parti.
Ad esempio, un cavaliere colpito da una scarica di palle di cannone cadrà da cavallo volando verso un punto della mappa, mentre il suo cavallo si accascerà al suolo e il suo moschetto volerà lontano. Stesso identico discorso per quanto riguarda gli edifici. Ci si può definitivamente dimenticare delle costruzioni che, dopo un certo numero di colpi, cambiavano aspetto per indicare il loro stato di decadimento: in **Age of Empires III**, le singole parti di ogni struttura reagiranno di conseguenza al colpo subito, creando un effetto di puro realismo.
Anche la realizzazione di un sonoro d'eccezione (viene addirittura distribuita un'edizione limitata con il CD della soundtrack e il making of del gioco, a testimonianza del loro valore), capace di far immergere completamente nell'atmosfera del gioco, rappresenta uno dei punti di forza di questa nuova frontiera videoludica.
A cui va aggiunta, ovviamente, la possibilità di giocare insieme a un numero di amici che va da uno a otto, nelle appassionanti modalità multiplayer di Supremazia e Deathmatch, già viste nei precedenti capitoli della saga. Non ci resta che preparare le nostre truppe e iniziare la nostra scalata verso la conquista del Nuovo Mondo...

L'OPINIONE DI PCGW

"Parlando di strategia, gli sviluppatori hanno ben pensato di non tralasciare nessun dettaglio. Con la stessa cura è stata definita la grafica."

Non deve assolutamente stupire che **Age of Empires III** sia uno dei titoli più attesi di questa stagione visto che, sotto ogni punto di vista, raccoglie tutti i migliori elementi dei giochi di strategia in tempo reale disponibili sul mercato. Un gameplay classico e di successo basato su una formula consolidata, con innovazioni intelligenti e ponderate, una grafica dettagliatissima e sempre più realistica, un sonoro davvero coinvolgente e la possibilità di sfidarsi in multiplayer per l'egemonia di un intero continente: questo è quello che casa Microsoft offre agli appassionati della strategia e probabilmente nessuno ne rimarrà insoddisfatto. Davvero eccezionale.

il Verdetto
AGE OF EMPIRES III

95

SVILUPPO
Ensemble Studios
PRODOTTO
Microsoft Game Studios
SITO UFFICIALE
www.ageofempires3.com
MULTIPLAYER
PC: -
LAN: Sì
Internet: Sì

HARDWARE TEST
Processore: 2,4 Ghz
RAM: 1 GB
Scheda Grafica: Ati Radon 9800

PRO E CONTRO
- + Grafica curata nei minimi particolari
- + Gameplay collaudato ma pur sempre appassionante
- + Innovazioni strategiche uniche nel suo genere
- + Sonoro e atmosfera molto coinvolgenti
- − Richiede una configurazione hardware davvero potente

la Scheda

GRAFICA	90%
SONORO	90%
CONTROLLI	90%
ATMOSFERA	100%
DESIGN	90%
MULTIPLAYER	90%

Consigliato ai fan di:
Age of Empires II: The Age of Kings, Age of Mithology